プロライダーが明かす秘密の攻略法！

EXCITE BIKE

エキサイトバイク

★ファミリーコンピュータ™★

1から5まで全トラック の立体地図を使って 操作法をくわしく解説

二輪のモータースポーツとしては歴史の古いモトクロスに、アメリカ流のショー的要素を盛りこみ、オフシーズンの野球場で行なわれるのが、スタジアム・クロスだ。
日本でも開催され人気を博している新しいこのスポーツが、任天堂からファミコン用ソフトとして登場。バイクフリークの心を熱くさせている。

EXCITE BIKE

エキサイトバイク

★ファミリーコンピュータ★

もくじ

スタジアムクロスの迫力にチャレンジ

大観衆のスタンドを背に、難セクションの数々

さまざまな形のジャンプ台、障害物にぬかるみ、ギャップなど、本物指向のモトクロスコースが画面狭しと展開していく。赤いモトクロッサーにまたがる我らがニューヒーローは、デッドヒートを繰り返しながら、華麗なジャンプテクニックで、トラックをかけ抜けていく。

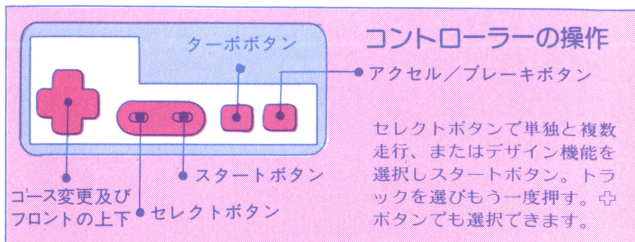
障害の種類は全部で19。ジャンプや障害の組み合わせで難コースぞろいだ。各トラックとも、2周してタイムを競い、3位までに入賞しないと、つぎのトラックへは進めない。ただし、全5トラックにすべて予選レースがあり、腕に自信があればどのトラックからも始められる。

各トラック本選の3位入賞タイムはつぎのとおり。

①1分32秒、②1分30秒、③1分18秒、④1分28秒、⑤1分14秒。(予選は①～③が1分24秒、④1分20秒、⑤1分14秒となっている。予選は本選より障害物が少ない)

ゲーム開始時には、このタイムから8秒引いたものが、トップのタイムになっていて、これを破れると最高タイムが記録に残せる。タイム・トライアルにも挑戦しよう。

モトクロッサーのライディングはけっして難しくない!

コントローラーのボタン操作は以下のとおり。ターボとアクセル／ブレーキの区別に特に注意が必要。

これさえマスターすればプロライダー

このワザを習得すればトップライダーの仲間入り！

各トラックをすべてクリアし、かつ第５トラックで何回もレースをつづけるためには、ただアクセルを全開にするだけでは無理だ。それぞれの障害についての細かいライディング・テクニックを身につけなければならない。

本書では、基本とその応用法をできるだけくわしく説明しています。ぜひ、マスターしてほしいものです。

①ジャンプの方法を、踏み切り、着地に分けて細かく解説しています。
②ジャンプ中の姿勢コントロールのコツを伝授。
③タイム短縮のための、スムーズな走りを追求。
④各トラックごとにくわしいライン取りと、注意事項を解説。フロントの上げ下げの操作も、要点になる部分を示してあります。
⑤ターボとアクセルの使い分け。
⑥エンジンの冷却と、クールゾーン通過のコツ。
⑦下り斜面と、ジャンプの谷間の利用法について。
⑧対抗モトクロッサーと走るときの注意事項。
⑨対抗モトクロッサーの走りを分析。
⑩複数走行のときに使うタイム短縮の㊙ワザ。
⑪デザイン機能の活用の方法。
⑫トラックデザインのコツをパターンに分けて解説。
⑬読者に挑戦！　プロが出題するオリジナルトラック。

全５トラックのマップを図解し、ライン取りを解説！

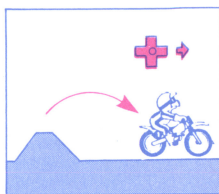
第１トラックから第５トラックまで、安全で、しかも速く抜けられるライン取りを公開。なぜそのコースを走ると速いのかという理由、どこでどういったワザが必要になるのかも含めて立体的に解説しています。各トラックの構成を理解して、より好タイムを目差してコースイン！

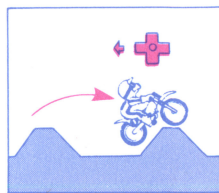
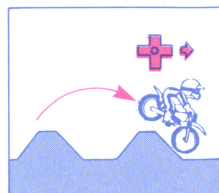
これがジャンプテクニックのすべてだ

着地のマスターが、タイム短縮の第一歩

このゲームのメインは、やはりジャンピング・スポット。基本的には跳びこえた方が速いのだけれど、ジャンプ後の処理が悪いと大きなタイム・ロスにつながる。着地の仕方を覚えるだけで、入賞のチャンスはいきなり大きくなる。

着地のテクニックは、大きく分けて２種類！

単独のジャンプ台では、着地点は平地ということになる。自然とフロントが上向くので、そのまま後輪から接地すると車体がバウンドして安定しない。着地直前、あるいは高度の下がりはじめたあたりでボタンを前方へ押し、車体が地面と平行になるように。うまく降りられると、バウンドしないので加速がスムーズにいく。

ジャンプ台がつづき、初めのジャンプの着地点近くにもうひとつジャンプ台があるときには、いち早く接地点の傾斜方向を読み取ることが大切だ。上りに着地するのであれば、フロントを上げ、下りならば押し下げてやるという操作が必要だ。

車体と斜面の向きが合っていないと、即転倒。逆にきれいに合わせられたときには、そこから再ジャンプ、または急激な加速が行なえ、ジャンプ前後でのスピードのロスが、非常に少なくてすむ。

いずれの場合も、前後両輪が同時につくことで着地のショックが吸収され、車輪が着いている時間の長い分、加速が良いのは実車と同様だ。

ワザを組み合わせて複合障害をクリア

踏み切りは、目標を定めて飛距離をコントロール！

単独ジャンプでは、低く遠くに跳ぶのが定石だが、連続ジャンプや複合ジャンプでは、無雑作なジャンプはタイムを悪くするだけでなく、転倒の危険もともなう。

ジャンプの踏み切りでは、かならず、どこに降りたいのかを考えながらフロントの引き上げ、押さえこみをはっきりと操作する。そのとき、ジャンプに入るときの速度も考えておかないと、とんでもない所に着地するので要注意。

ジャンプ時の微妙な操作をシッカリと把握！

フロントを引き上げながらジャンプすると、高く跳べるのだが、ボタンを押しつづけているとスピードが殺されてしまい、遠くへは飛べない。しかし、タイミングを合わせ、たたくように操作すると、なにもしないで踏み切ったときよりは飛距離はのびる傾向にある。

フロントを押さえこんで飛ぶと、低く、遠くに跳べ、スピードもさほど落ちないですむ。ジャンプ中に、空中で操作しても同じような効果が期待できる。

連続ジャンプでは、飛距離の先読みと、空中姿勢・着地姿勢をすべてマスターしたときに、初めてスムーズに跳べるダイナミックなワザなのである。

ジャンプ台を走り抜ける㊙テクニック

ジャンプ台の直前で、転倒したりして、効果的なジャンプが無理なときには、そのままジャンプするのは、タイムロスにつながる。頂上付近でアクセルを一瞬はなし、スピードをゆるめ、フロントを押し下げながら、ターボをきかし、下り斜面を一気にかけ降りる。こうすると、ジャンプしてしまうよりも素早く抜けられ、ジャンプ台通過後のスピードもだんぜん速い。応用のきく大切なワザだ。

ターボの威力を生かす㊙テクニック！

アクセルワークは、ターボとの使い分けから！

アクセルボタンは、押すと加速、離すとブレーキがかかる。ターボを使うときには、アクセルボタンは離しておかなければならない。両方押していてもターボはかからない。ターボは、スピードの遅いときや、ジャンプの直前、直後の再加速で使い、速度がついているときには、エンジンの冷却を考えて、普通は効かさないで走る。助走の短いときや下り斜面では特に有効だ。

ターボを使いすぎると、オーバーヒートしてかえってタイムロスになる。エンジンを冷すには、ターボを切るか、クールゾーンの上を走るかの２つの方法しかない。クールゾーンが都合良くあるわけはないので、ヒートゲージに気を配り、なるべく瞬発力を必要とする所でのみ使う。

クールゾーンの上を飛び越えたり、バウンドしていたりすると、エンジンは冷えてはくれないので、要注意。

ライン取りは障害物の並び方を考えて！

コース変更は、ボタンの上下方向でコントロールする。これも押えてすぐ離す式に、クイックなハンドリング・テクとして覚える。どのような状況でも、１ラインずつ正確にコース変更できるように。障害物どうしが近いときや、トラック最後の部分でのぬかるみに威力を発揮する。

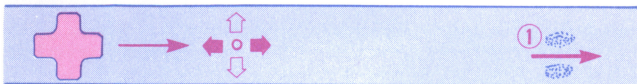
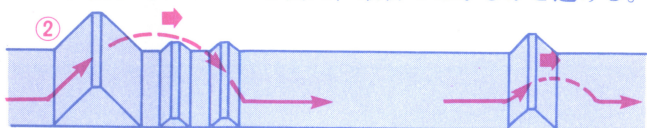
コースを大幅に変えるときは、ボタンを押しつづけるのだが、くれぐれもトラックの外へ飛び出さないように、加減を覚える。泥をかき立て、スピードがダウンしてしまう。

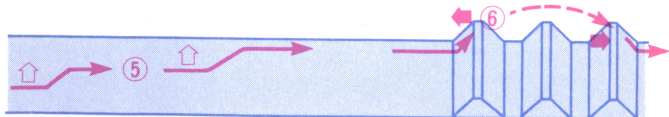
小さな障害は、フロントを浮かして越えるか、ハンドル操作で避ける。区別の仕方は、コース図本文に。

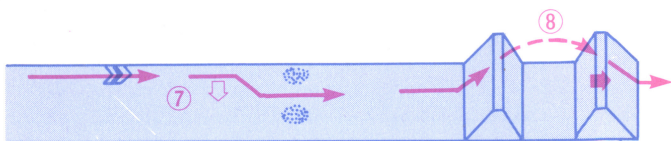
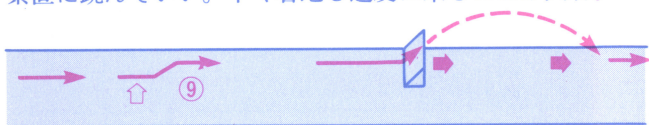
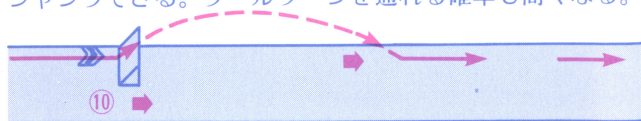
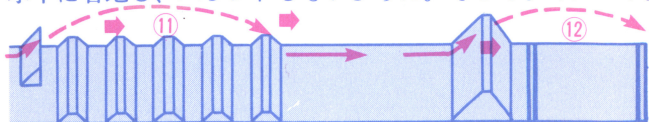
トラック全体のライン取りは、スーパージャンプとクールゾーンの通過を基本にしよう。障害の多い部分はコース変更が難しいので、手前からラインを合わせる。

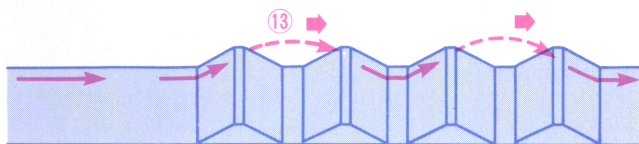
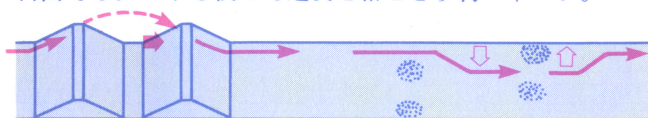
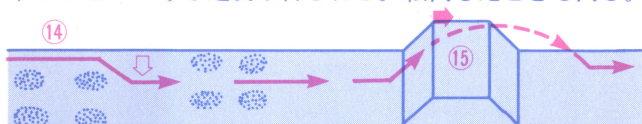
TRACK1 スムーズな着地でタイム短縮

※マップは本選コースをのせました

矢印はボタンの向きをあらわします

最初は、ジャンプも少なくクールゾーンの多いスピードの出るトラック。着地に注意し、いかにスムーズに走れるかを追求する。これは後で大変役に立つ技術になる。①スタート後すぐにコースを変え、最初のぬかるみを避ける。

②後ろの2個の小ジャンプもまとめて跳び越える。踏みきりはフロントを上げぎみに高く。高度が下がりはじめたらすかさずフロントを下げ、着地は完全に水平に。空中で一度切ったターボをふたたびかけて、つぎの障害へ加速。

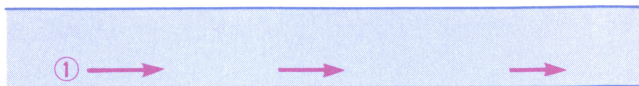
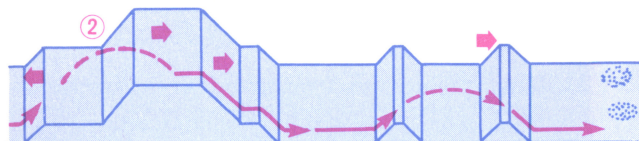
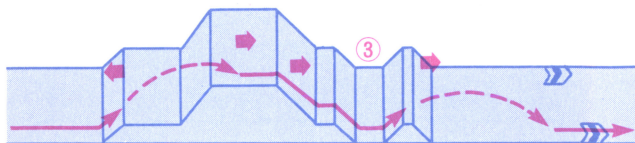
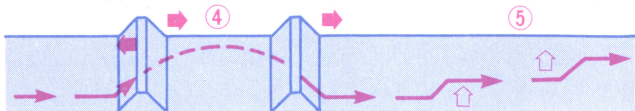
③中ジャンプを越えたらすぐクールゾーンへコースを合わせターボ全開。④2連中ジャンプの直後にぬかるみがあるから、内側へ1コース寄る。クールゾーンから中ジャンプまで距離がないので素早いハンドリングが要求される。

⑤やはりクールゾーンのために早めにコース変更。⑥3連中ジャンプは思いきって高く跳ぶ。フロントを下げつつ、最後のジャンプ台の下り斜面ギリギリに着地できればOK。

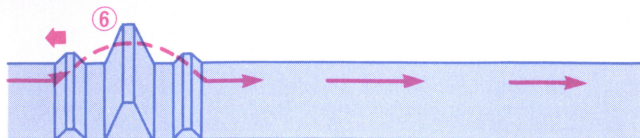
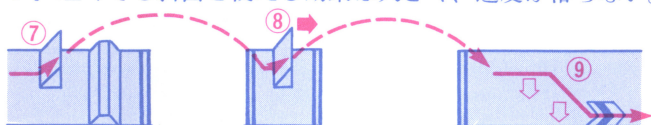
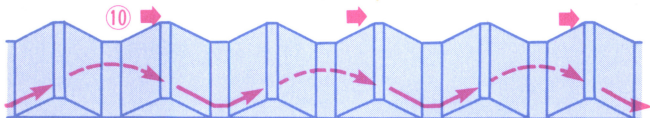
無駄な操作はできるだけ避けるように

⑦クールゾーンを通過したら、ぬかるみを避けコース変更。冷えたところでターボ全開でつぎのジャンプへ望む。⑧少し離れた２連ジャンプは、スピードさえついていれば素直に跳んでいい。早く着地し速度に乗ることが大切。

⑨コースを奥にとっておいて、ターボをふかしたままスーパージャンプへ突っこむ。前にぬかるみがあるので、複数走行でも奥のコースは空いていることが多く、安心してジャンプできる。クールゾーンを通れる確率も高くなる。

⑩クールゾーンを通ってもジャンプ中ではターボ・ボタンは離しておく。エンジン温度だけが上がり、いざというときにターボが使えないからだ。スーパージャンプからも水平に着地し、バウンドしないように。そしてすぐターボ。

⑪スーパージャンプを低く遠くに跳び、５連小ジャンプを一気にクリアする。⑫砂地ギャップにかからないよう、直前でめいっぱい加速し、これも低めに跳んで慎重に着地。

連続ジャンプはこのテクニックで跳べ

⑬偏平6連ジャンプを乗り越えるには、スピードとターボを断続使用。全速で進入し、踏み切りではボタンに触れず、ジャンプ後半でフロントを下げ、なめるように越える。斜面ではターボも使って速度を落とさず再ジャンプ。

連続ジャンプではリズムに乗るのが大切だ。タイミングが狂ったら、上り斜面で速度を落とし、ジャンプせずにベタで走る。下り斜面でターボを使い、谷間を利用すればジャンプをつづける速度が得られる。転倒したときも同じ。

⑭ぬかるみは冷静に、かつ確実に抜ける。各トラックとも最終部分にはかならず配置されているから、今のうちに避けるテクニックをマスターしておきたい。マップを研究し、通り抜けやすいコースを覚えこむ。⑮ラップ台は絶対に高く飛んではいけない。タイムロスになるだけだ。

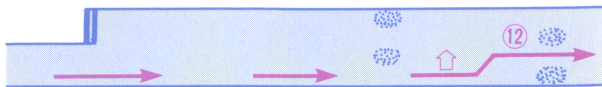
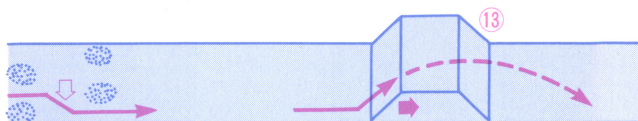
スムーズに走れば59秒台も夢ではない。このトラックで1分2秒を切れれば、とりあえずジャンプ・テクニックは卒業資格十分、複数走行でも入賞まちがいなしだ。

他車がいるときには、ぬかるみ前後では特に気をつけよう。やむをえないときは、接触して転倒するより、ぬかるみに突っこんでしまったほうがタイム的には良い結果が。

TRACK2 微妙なフロント操作が決め手

このトラックから大型のジャンプ台や複合ジャンプが登場する。それぞれに攻略法があるから、確実に飲みこむこと。①前半はずっと一番手前のコースを全開でとばす。

②段付きジャンプ台はフロントを上げ、上面まで跳び上がる。ここでバウンドするとコントロールしにくくなるから注意。下り斜面ではジャンプしないでベタ降りのほうが速い。少しアクセルをゆるめフロントを押し下げるように。

③同じ要領で段付きをクリア。つづく中ジャンプとの谷間を利用して、ハイスピードのままジャンプする。クールゾーンの奥のほうはジャンプとの距離が近すぎて余裕がないので手前を選ぶ。バウンドすると冷えないから注意。

④離れているので、フロント上げめで踏み切り、飛距離をかせぐ。高度が上がりすぎないよう注意。⑤スーパージャンプにそなえてコースを2列奥に移しておく。

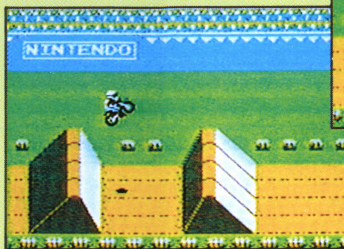
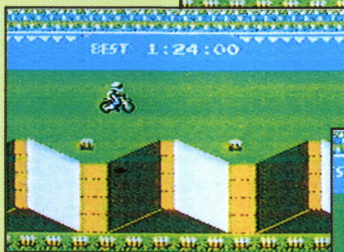
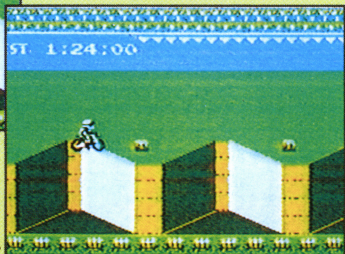
めりはりのあるライディングが大切！

⑥間にはさまったジャンプ台が高いので、踏み切りでフロントを引き上げるのを忘れないように。後ろの小ジャンプ台の下り斜面に後輪をひっかけるぐらいに降りるのがコツ。短くても斜面を使える効果は大きく、速度が落ちない。

⑦スーパージャンプを使うと、砂地ギャップをきれいにクリアできる。素直に跳ぶとちょうどつぎのスーパージャンプへ降りられる。⑧ギャップが長いので思いきって遠くへ跳べ。⑨後ろに連続ジャンプがひかえているから、ぜひともこのクールゾーンは通過しておきたいところだ。

⑩偏平６連ジャンプは１トラックと同じ。下りから上りにかけての斜面の谷間を最大に利用して、ターボの断続で乗りきる。後に長い直線がつづくから、空中ではきちんとターボを切っておく。リズムに乗れればタイム短縮の要所。

⑪コース変更の必要なし。ヒートゲージを見ながらターボのオン・オフを繰り返し、全開走行で走り抜ける。オーバーヒートすると反対側のダートへ連れて行かれてしまう。

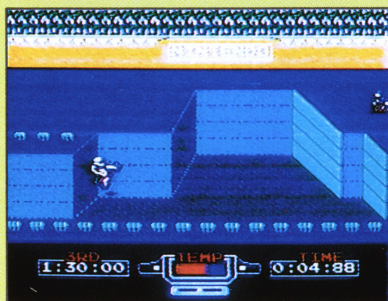
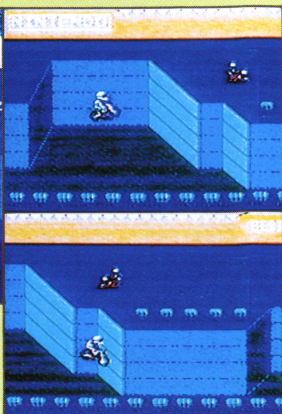
アクセル全開でぬかるみゾーンへ突入

アクセル全開のままぬかるみゾーンへ突入する。複数走行のときは、直前まで待ってから他車を転倒させると、じゃまされずにコース取りができる。⑫なるべく少ないハンドル操作で通過するのが確実。ここもコース取りは暗記！

ぬかるみ群から抜け出したら、1周めなら一番手前のコースに戻る。2周めも同じコース取りで走れるから、トラックに慣れるのも早い。⑬ラップ台は低く遠くが鉄則！

大型ジャンプ台とその後の障害をいかにスムーズに処理できるかがポイント。全トラック中、もっとも短いタイムで走り終ることができる。56～7秒台までは、タイムを縮められるはずだ。ムダな操作を極力はぶけば、達成できる。

正確なジャンプがすべてを決定する

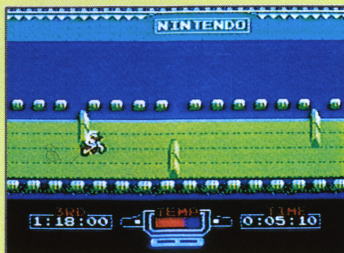
TRACK 1 少し離れたジャンプ台は気持ち高めに跳べ

離れたジャンプ台はフロントを上げて、こころもち高めに跳ぶのがコツ。距離が十分と見たらすかさず頭を下げて着地の準備。

つらい6連続ジャンプもタイム短縮の決め手

スピードさえついていれば、普通に踏みきって半分跳んだ位置で頭を下げる。下り斜面に降りてターボ。これを3回繰り返す。

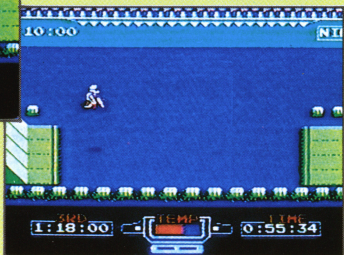
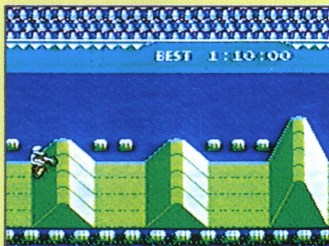
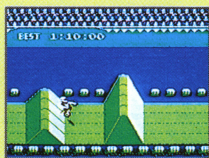
これが特殊ジャンプ台のテクニック

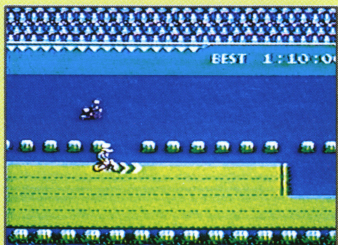
TRACK 2 段つきジャンプ台は一気に上まで跳ぼう！

直前でターボを使って十分に加速しておけば、上面の中央に着地できる。そこから跳び降りる感じで、下側の小さな下り斜面を利用して再加速。

ダブル砂地はスーパージャンプ台で

砂地が２つ連続するときは、スーパージャンプ台で跳ぶといい。１回目は普通に、２回目は頭を下げて低く遠くへ跳べ。

素早いコース変更と障害の先読み！

TRACK 3 このワザさえあれば難所も切り抜けられる

小さな障害が連続する地帯は、越えるか避けるかを前もって決めて、ボタンをクィック操作！

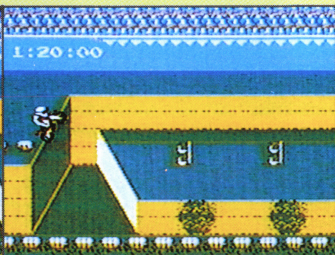
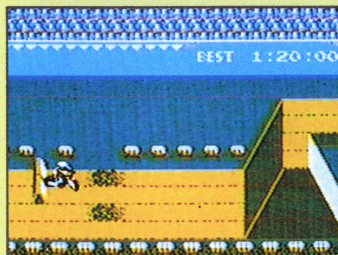
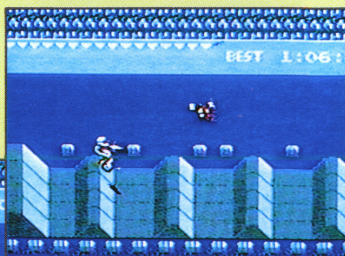
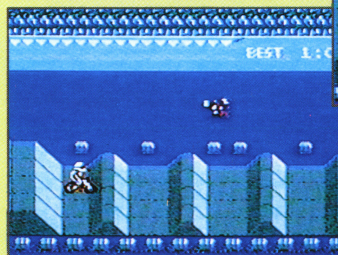
長い砂地部分を越えるには、思いっきり加速して、低く跳んで距離を出すようにしよう！

距離のある複合障害は、無理せず2度に分けて

一気に跳ぼうとすると、3つめの障害にぶつかって転倒してしまう。2つめの斜面に降りよう。

エンジンを冷やすクールゾーンの位置は暗記せよ

クールゾーンの位置によって、それまでのコースのとり方が変わってくる。最短コースを！

減速が命とりになる障害の攻略法！

TRACK 4 小さな障害はこの高等テクニックで越そう

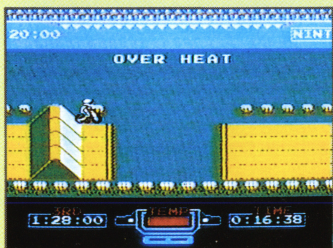
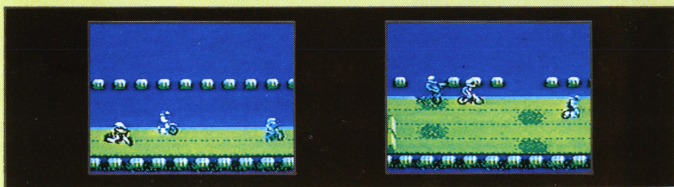
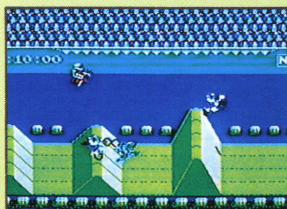
スピードを保ったまま、寸前でフロントを上げ、すかさずハンドルを切り返す。

短い助走でもターボをかけて一気に加速

障害と障害の距離が短いときでも、ターボを使えばジャンプにそなえられる。

TRACK 5 5連続小ジャンプ台はこの要領で跳ぼう！

大きな特殊ジャンプ台から走り降りた力で小さいジャンプ台を3つと2つに分けて跳ぼう。

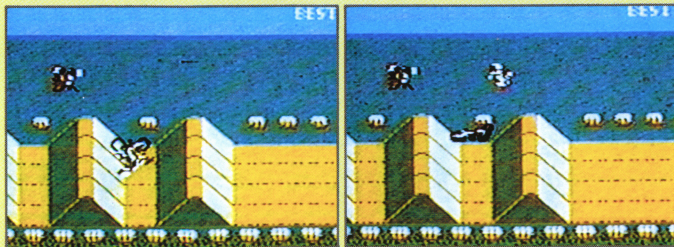
アクシデントにひるんだら勝てない

これが複数走行のポイント

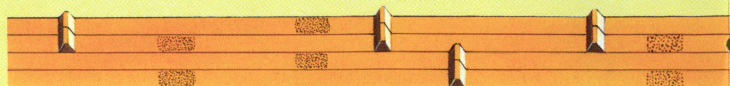
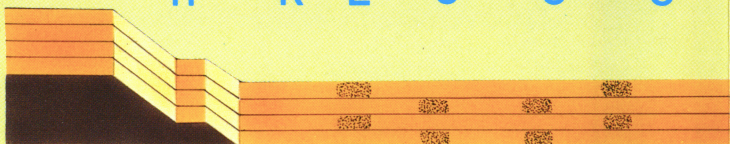
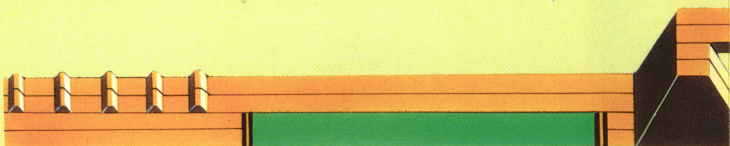
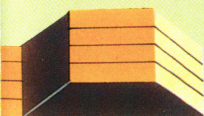
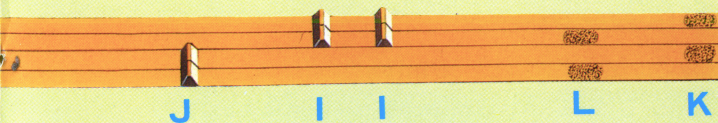
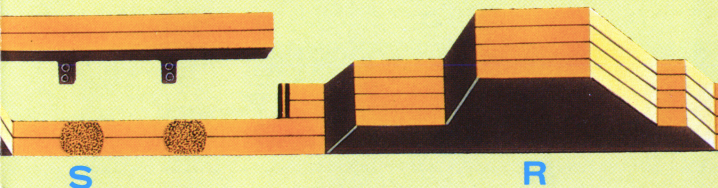
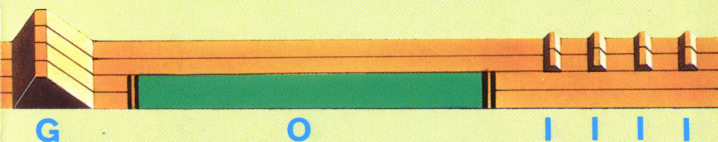
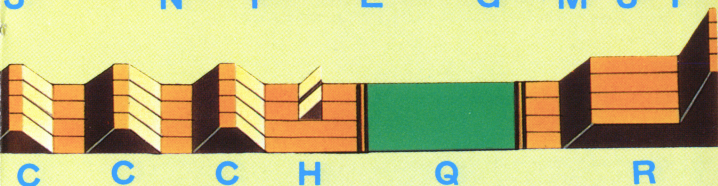
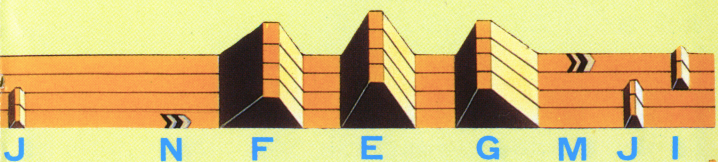
単独で走るよりもライン取りが難しくなるからペースはどうしても落ちる。苦手な障害の前では他車を転倒させ前方をクリアにする手もある。

オーバーヒートしたら観念して3秒だけ待て

ＴＥＭＰのゲージとエンジン音でオーバーヒート直前にターボを切るようにしたいが…。

転倒のタイムロスは痛い。しかし挽回(ばんかい)は可能だ！

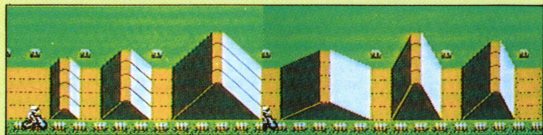
転ぶのはしかたないが、あきらめるのは早い。Ⓐボタンを押せば再スタートを早められる。

これがプロ・ライダーのつくったコースだ。

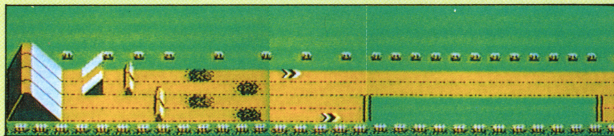
デザインコース完走タイム基準

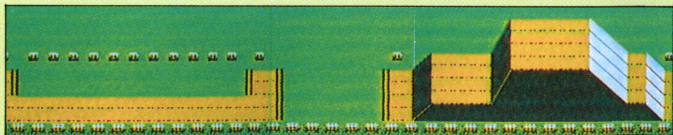
☆１分７秒以内で走れれば、高等テクニックは十分マスター
☆１分以内なら街のゲームセンターで腕を見せびらかしなさい！

挑戦してみよう！ EXCITE BIKE

全体としては長い直線を基本としたハイスピードコースなのだが、小さな障害やぬかるみを要所にちりばめてある。見せ場は連続障害と、高架から２段ジャンプ台へ飛び移るところだ。君のテクニックを見せてほしい。

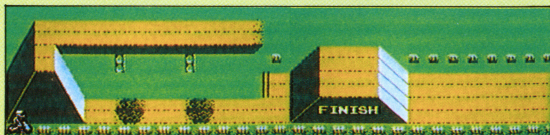
すべての障害のクセを覚えておこう

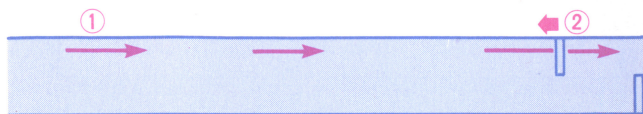
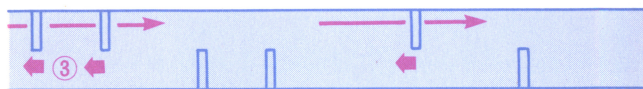
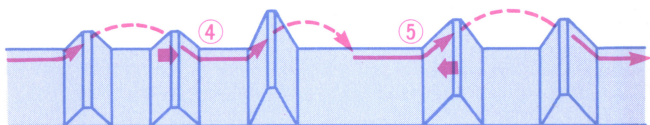
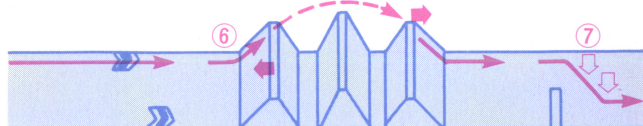
デザイン機能を楽しむためにも知っておくべきだ

A　B　C　D　E　F

A：小ジャンプ　B：中ジャンプ　C：大ジャンプ　D：偏平ジャンプ　E：背高ジャンプ　F：右寄りジャンプ

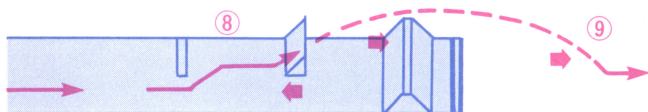
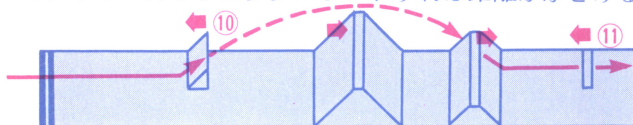
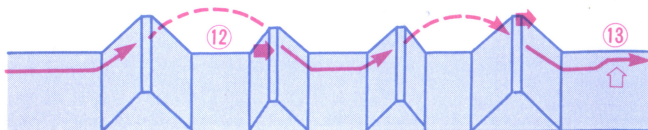
G　H　I　J　K　L　M　N　O

G：左寄りジャンプ　H：スーパージャンプ　I・J：小障害
K・L：ぬかるみ　M・N：クールゾーン　O：片半分トラック

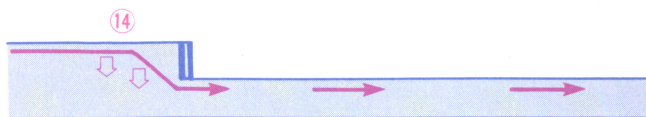
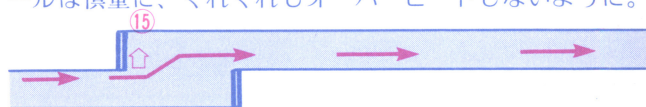
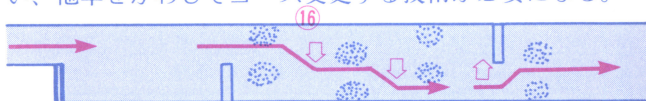
P　Q　R

P：逆片半分トラック　Q：砂地ギャップ
R：２段大型ジャンプ

S　Finish

S：高架付き特殊ジャンプ　ラップ／フィニッシュ台

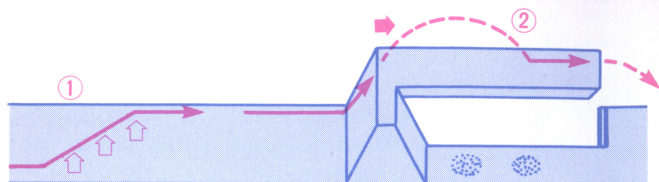
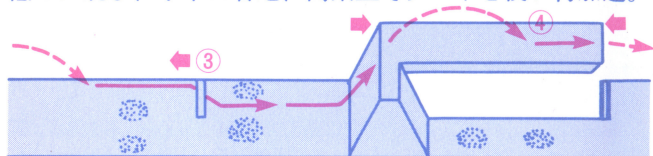
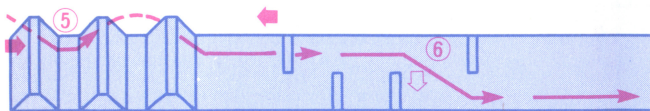
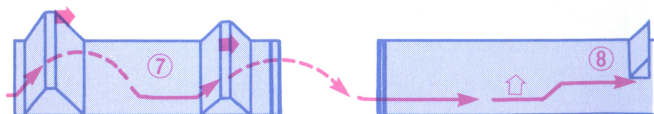
TRACK3 フロントの正確な操作が必要

障害物のレイアウトがいきなり難しくなるから、気を引きしめてかかれ。①好みにもよるが、ジャンプとの余裕を考えて奥のコースを走る。②初登場の小さい障害は直前でフロントを浮かしてクリア。速度はゆるめる必要なし。

③障害が連続するが、フロントをいちいち上げなおすことは無理。ボタンを押したまま通過し、すぐに体制を立てなおして走る。速度がついていれば、ターボを使わなくともよい。障害の来る間隔をつかみ、フロントを上げろ！

④3ついっぺんに飛ぼうとすると無理が出るので、確実に前の2つを組にして跳ぶ。最後の高いジャンプは遠くへ跳ばずに越えるだけにする。⑤短い助走でも、ターボを使えば、つぎの2つのジャンプ台も組にして跳び越えられる。

⑥クールゾーンを通過したら、ターボ全開で複合ジャンプをひとまとめにして飛ぶ。下り斜面へ降りて加速することはいうまでもない。⑦小さい障害物を避け、回りこむようにして片半分コースへ突入する。ハンドリングに要注意。

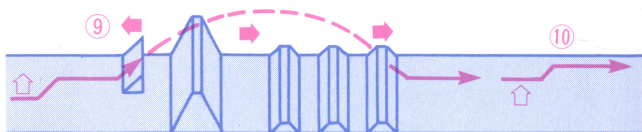
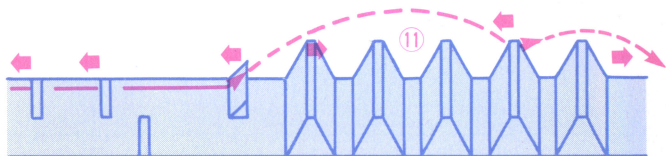
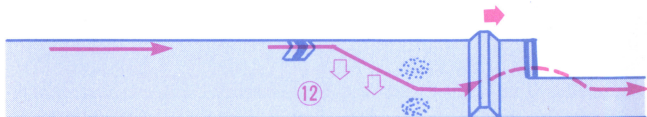
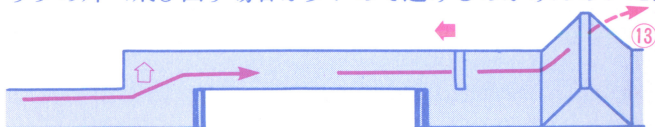
難しそうに見えるが1発で越えられる

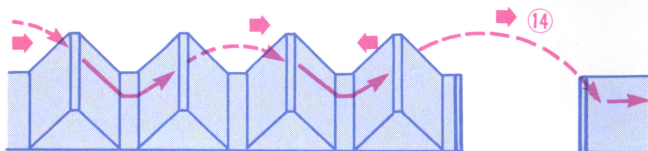
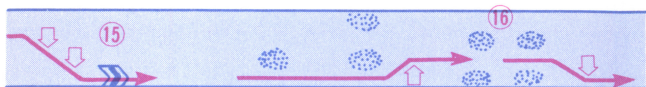
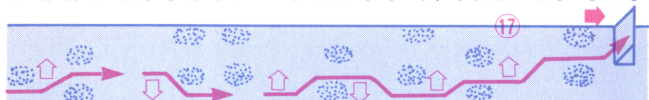
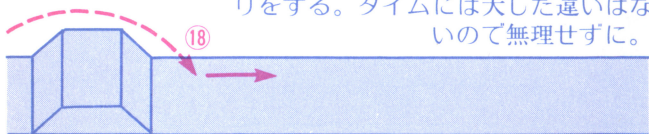
当然のように、ターボをきかして全開走行。複数走行では、このへんで他車を転倒させても、つぎのセクションまでには復活して苦しいだけ損。アクセルワークで抜け！

⑧小さな障害物を避け、スーパージャンプ台の前へクイックに切りこむ。つぎの砂地ギャップが異様に長いので、ここはめいっぱい遠くへ跳びたい。⑨砂地に足をとられるので、水平に降りずに多少バウンドすれば距離がかせげる。

⑩砂地から抜けたら、ターボを使って素早く加速し、スーパージャンプする。中ジャンプの向こう斜面に下りられれば大正解。⑪着地してすぐなので面くらうだろうが、かくごを決めればぜったいに越えられる。

⑫並らび方が難しそうに見えるが、普通の２連ジャンプと考えて問題ない。中間の谷間がゆるやかな分、他よりはかえって楽なくらいだ。⑬スーパージャンプを使った分、クールゾーンに近いから、１コースの変更で十分。

クイックなハンドリングを忘れるな

⑭第３トラックは、前半のクールゾーンが遠いので、ここを通れないと２周目が苦しい。しかも、この後の直線が長いので、たとえ通過できたとしても、ターボのコントロールは慎重に、くれぐれもオーバーヒートしないように。

⑮単独で走っているときは単なる切り返しですむが、複数走行では並走する他車と接触しやすく、難所のひとつだ。コースの広くなった部分で、スピード・コントロールを使い、他車をかわしてコース変更する技術が必要になる。

⑯コース変更とフロントのリフトを短期間に繰り返すのは、混乱してぬかるみに突っこむ危険性が大きい。ここは小さな障害は避け、ぬかるみの間をぬうように走るライン取りを徹底して行なう。ハンドル操作の腕が問われる所。

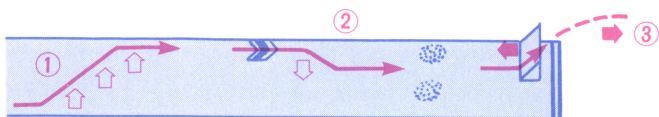
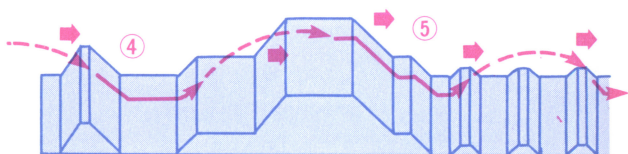
テクニカルコースではあるが、冷静な判断とクールゾーンの確実な通過でタイムは縮まる。１分５秒台は不可能なタイムではないが、無理をして転倒がつづくようではダメだ。毎回入賞をめざし、タイムアタックは後の楽しみに。

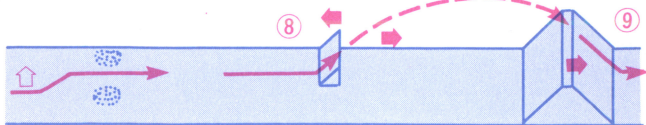
TRACK4 飛ぶと決めたら思いきって

複雑なジャンプが多いが、ここまでくる腕があれば心配は無用だ。①特殊ジャンプに向けて奥のコースへ移る。②低めに跳び、水平に着地、高架上でターボを使い再加速。

③フロントを上げておいて小障害を乗り越え、そのまま手前へコース変更を行なう。オーバーアクションになっても、つぎの高架へ跳び上がれればOK。④ここはつぎの連続小ジャンプのため、よりシビアな加速が要求される。

⑤高架から気持ちフロントを引くように飛び降り、小ジャンプの背面へ着地、そのいきおいで次の2つを組にして跳び越える。⑥最初の小さな障害は越えておき、隣りの2つをやりすごしたところで急激に切りこみクールゾーンへ。

⑦わざと小さく跳び、2つ目のジャンプ台を使って砂地ギャップをクリアする。⑧ひとつめのスーパージャンプは飛ばずに、コースを寄せるだけにして、つぎにそなえる。

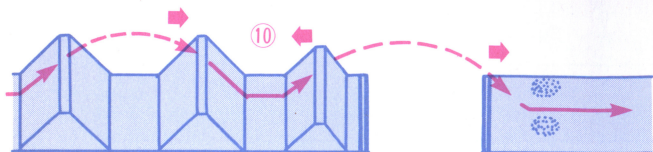
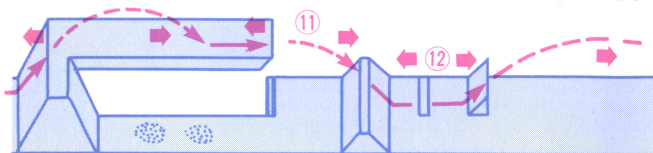
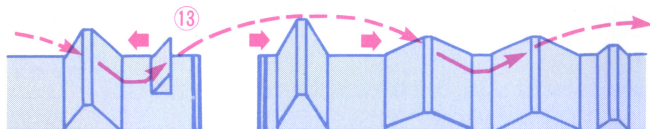
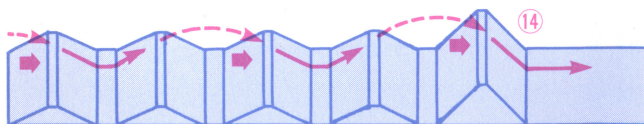
5連続ジャンプはこうして2段飛び

⑨ふたつめのスーパージャンプを飛ぶと、その後の部分をすべてクリアできる。⑩ここで、コースを1番奥へ修正しておくと楽だ。

⑪第4トラック最大の難所の背高5連ジャンプ。手前のスーパージャンプを使っても飛びきれないので、4番めの頂上付近に1度タッチダウンして、2度飛びでクリアする。

⑫ターボをめいっぱいかけながら、クールゾーンを目ざす。通過したらすぐに、ぬかるみの間へ向ってコース変更、そのまま小ジャンプを跳ぶ。ぬかるみの外を回ると、トラックの外へ飛び出す場合が多いので避けるのがけんめいだ。

狭い場所でのコース変更の要領は、第3トラックと同じ。⑬小さな障害物を越えたら、5連続中ジャンプへ突入する。ここもスピードの要求されるとこなので、ターボにたよる。

長〜いぬかるみはこのコースどりで

⑭谷間を利用して跳びつづけるのは、他の連続ジャンプと同じだが、最後のジャンプを利用して砂地ギャップを越えなくてはならないので失敗は許されない。クールゾーンがひかえているので、飛びすぎるとコース変更が苦しい。

⑮着地と同時に、一番手前まで一気にコース変更し、クールゾーンをとらえる。ターボで加速しつつ、そのまま初めのふたつのぬかるみをやりすごす。⑯左右交互にハンドルを切ったほうがリズムがとりやすく、間違いも少ない。

ぬかるみの配置がイジ悪いから、早くコツを覚えてしまうこと。⑰ラップ台をスーパージャンプで越えると、気分がとても良い(！)から、しだいに奥へ移っていくコース取りをする。タイムには大した違いはないので無理せずに。

⑱スーパージャンプを飛んだときにも、水平着地を忘れずに、バウンド厳禁！

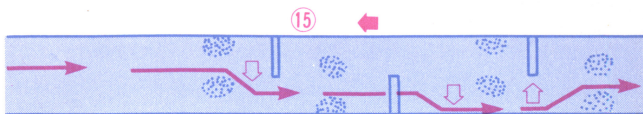
タイムは１分16秒台はねらえるはず。とりあえず、１位入賞できれば、このトラックをマスターしたといっていい。

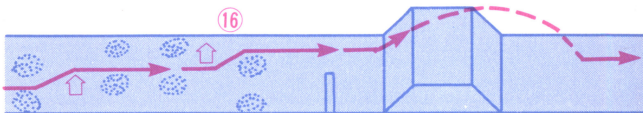
TRACK5 連続する障害物の流れに乗れ

いよいよ最後のトラック。各障害物がすべて前後とつながりがあり、連続ワザが要求される。①コースを奥へ移しクールゾーンまでターボ全開。②通過後直ちにぬかるみの間へ。③ギャップを越えながら、つぎのジャンプへつなぐ。

④スーパージャンプの着地がそのまま大型ジャンプ台への助走となる。⑤上面へ降りたならば、斜面へ乗りかかるのを待って、ターボで加速。つづく5連小ジャンプは、最初の3個をまとめて飛び越える。スピードを殺さぬように。

⑥残りの2つをまとめて跳んだら、コース一番手前まで寄せて、クールゾーンを通過。小さい障害を越えてからではコース変更は間に合わない。⑦ぬかるみの間をぬうようにして、スーパージャンプ台へ向かってコースを移す。

⑧距離があるので、思いきりよくジャンプする。フロントを引いて踏み切り、頭を下げながら距離をのばす。⑨この大ジャンプ台に降りられないと、ジャンプがつづかない。

スーパージャンプの着地後が大切！

⑩普通の4連ジャンプとは組み合わせで跳ぶことで、最後のジャンプ台に隣接した砂地ギャップを飛び越える。コースを2列目にとっておかないと、ギャップは越えたものの、ぬかるみに突っこむはめになってしまうので要注意。

高架ジャンプ台の登り方は、第4トラックと同じだが、直後に複合障害が待っている。⑪遠くに飛び降りる感じで中ジャンプの斜面を使う。⑫すかさずフロントを上げ、小さい障害をクリア、ターボをかけたままスーパージャンプ。

⑬ジャンプ台とスーパージャンプ台のつくる谷間目がけて着地、わずかな間でもターボを使い、もう一度離陸する。偏平連続ジャンプのひとつめにとどかなければならない。

中央にはさまれた小ジャンプは無視し、離れた連続ジャンプとして扱う。⑭最後の大ジャンプ台の下り斜面をはじからはじまで走り、スピードを回復させる。

小障害はできるだけ避けてコースどり

⑮

⑮ここでも、小さな障害は極力避ける。全部は避けきれないので、比較的前後に余裕のあるこの部分で、ひとつだけ小障害を越える。あとはひたすらぬかるみを避けて走る。引っかかりやすい所なので、何度もトライし体で覚える。

⑯

⑯ぬかるみを避けながら、一番奥のコースまで移動し、ラップ台を越える。そのまま最初のクールゾーンまで、オーバーヒートに気をつけながらターボ走行をする。

このトラックでは1位入賞はかなり難しい。しかし、2回めのトライでは3rdのタイムが1分14秒から1分10秒にあがるから、トップをとらないと2戦め以降、入賞の望みはない。第5トラックを連続してフィニッシュするには、相当の努力が必要だろう。

むしろ、単独で第5トラックまでクリアしたならば、つぎは複数走行でトライしてほしい。ゲームとしても一段と難しく、かつ面白いものとなるし、ライン取りやジャンプのタイミングを、いっそう正確にコントロールしなければならないので、知らず知らずのうちに、腕にみがきがかかるからだ。

複数走行では、およそ5～7秒タイムが悪くなる。転倒やオーバーヒートのロスタイムが3秒前後であるから、2回ミスをしてもなお、入賞できるだけの腕があれば、少しコツを覚えるだけで勝ち進むことができるはずだ。純粋なタイムトライアルとは一味違ったゲーム展開が楽しめる。

複数走行ではこんなことがよく起こる

ヤツらのこんなところに気をつけよう！

まず、台数が増えただけライン取りが苦しくなる。タイムにして３～７秒のロスが出ることはかくごしなければならない。特に、スタート直後は密集しているため、大幅なコース変更を望めず、間をぬって１ラインずつ確実にコースを移していく。

また、彼らは故意に接触してくることはないものの、障害を寄ける際には、無雑作にコース変更をするので、並んだ状態でぬかるみゾーンなどに突っこむことはできるだけ避けること。

彼らどうしでの接触や、ジャンプミスでの転倒もひんぱんに起こるので、これらの事故にも巻きこまれない敏速なハンドリングも要求される。

水色のモトクロッサーには特に気を配れ！

転倒してもすぐに起き上がり、オーバーヒートもしない彼らは、とてもやっかいな存在だ。後方へ消えた車は、すぐに周回遅れ(！)となって、前方から戻ってくるので、３台とも画面から消えている時間は、非常に少ない。

彼らのライン取りは、スーパージャンプを避ける傾向にあり、ぬかるみなどの障害物はかならず避ける。常に、どれか１台が、こちらの妨害役に当たり、隣接したコースを好んで走る。前方で蛇行(だこう)するなどの悪さもする。

特に気をつけるのが、水色のモトクロッサーで、ライバル意識むき出しで、こちらのバイクについて回る。こちらが転倒すると、かならず彼も転び、つかずはなれず追ってくる。最高スピードは水色のほうが速いので、並行されたときには注意すること。

他の紫の２台は、こちらより遅く容易に抜けるのだが、よく転倒するので、目が離せない。

複数走行で勝つためにはどうするか！

多少のペースダウンはかくごして、接近をさけよう！

一番のタイムロスは、他車と接触して転倒することだ。ターボとブレーキをうまく使って、とにかくぶつからないように心がける。多少のペースダウンには目をつぶろう。

低く遠くへジャンプして、相手の前に出よう！

対抗モトクロッサーは、みなジャンプが苦手だ。低く遠いジャンプで、相手の前方へ着地する。前にいる限り、接触しても転倒する心配はない。混雑も同時に避けられる。

こまめにコース変更しよう！

彼らのライン取りは、こちらの動きと密接に関係がある。コース変更を繰り返すことで、彼らの位置を分散させることができ、追い抜くチャンスが増える。

水色の相手と同じコースなら追突されずにすむ

こちらよりスピードの速い水色モトクロッサーは、すぐに追いついてきてとてもジャマな存在だ。相手とコースを合わせ、前を走ることで抜かれずにすむ。追突されることはないので、もっとも安全な方法といえる。

後輪をひっかけて相手を転倒させせよう！

転ぶと周回遅れとして前方から戻ってくるのだが、それには少し、タイムラグがある。難しい障害の直前で相手を転倒させられると、ライン取りが一瞬、楽になる。

コースはできるだけ奥にとろう！

彼らは転倒すると、手前のコース外へ出て発進しなおす。つまり、手前側コースのほうが、他車のいる率が高いわけだ。奥側の２コースを主に使って走るといいだろう。

デザイン機能はこう使うとオモシロイ

それぞれの障害の特徴を知っておこう！

デザイントラックを使い、ジャンプ台や障害のそれぞれの攻略法を研究する。飛距離や、踏み切り方のデータを集め、本選トラックでの走りに活用する。

本選とそっくり同じもので苦手意識をとりさろう！

本選トラック中の苦手なセクションをそっくり真似て、何回もトライしてみる。各トラックを呼び出す手間がはぶけるし、最高のラップまで組めるので、練習には最適。

キミだけのトラックをつくってみよう！

自分で、あるいは友達どうしでデザインを考え、新しいトラックでどれだけ速く走れるか、腕を試してみよう。

トラックデザインはここがポイント！

《ハイスピード》２連ジャンプや３連ジャンプを多く配置し、助走部分を長くとる。ジャンプの前後にぬかるみや、小障害を置くと、ゲーム展開がダイナミックになる。
《テクニカル》異なるジャンプ台を組み合わせて、複合ジャンプを作る。間隔をちょっと変えてやるだけで、ワザのいる難しいトラックがつくれる。ぬかるみや障害は、できるだけ少ないほうが面白い。クールゾーンを忘れずに！
《ダイナミック》大型ジャンプ台や、背高ジャンプ台を含んだ複合ジャンプを多用する。全体に流れができるように直接は短めに。スーパージャンプ台は、他とは離し、障害を越えすぎないように。多すぎるとつまらなくなる。
《即興デザイン》名前や英単語など、アルファベットの並びを持ってきて、そのとおり作る。足らない文字や、間隔は前もって決めておこう。多勢が集まったときのパーティーゲームとして、爆笑レースが展開されるだろう。

《**サラ・ブックス**》は現代を生きぬくための思考の栄養源として、時代に即応した新しい企画を、読者のみなさんとともに育てていきたいという念願をこめて生まれました。みなさんのご意見、ご希望も十分に検討させていただきますので、忌憚のないご感想をお寄せくだされば幸いです。

サラ・ブックス編集部

落丁本・乱丁本は本社でお取替えいたします。

撮影／デザイン／レイアウト　田中保次　本文イラスト　向井三義／口絵イラスト　福田典高／編集協力　島田倫人／表紙写真提供　ホンダランド

本書へのお問い合せはハガキにて二見書房編集部まで《他の方法はご遠慮ください》

ファミリーコンピュータ
人気ゲーム裏ワザ大全集　

エキサイトバイク

著　者　二見書房編集部
印　刷　株式会社堀内印刷所
製　本　株式会社新英紙工所

振替東京７－２６３９番
電話東京(942)２３１１番
東京都文京区音羽１－21－11
発行　株式会社　二見書房

ISBN4-576-85014-8

FAMILY COMPUTER™

23
ファミ

本書へのお問い合せはハガキにて二見書房編集部まで《他の方法はご遠慮ください》

二見書房